

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Suatu penelitian membutuhkan suatu metode yang sesuai untuk dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang akan diteliti, karena metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Menurut Arikunto (2006, hlm. 151) yaitu: "metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian."

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah, "sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Sedangkan Arikunto (2007, hlm. 207) menjelaskan sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidak hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan pendekatan bermain dengan kompetitif terhadap hasil keterampilan *passing*, *stopping*, dan *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan bagian yang penting keberadaannya. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 80) populasi adalah :

Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pameungpeuk Banjaran di Kabupaten Bandung.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012, hlm. 118) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah dengan *purposive sampling* yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang terjadi dilapangan, sehingga pengumpulan data akan lebih mudah.” Sugiyono (2012, hlm. 124) menyatakan, bahwa “*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.”

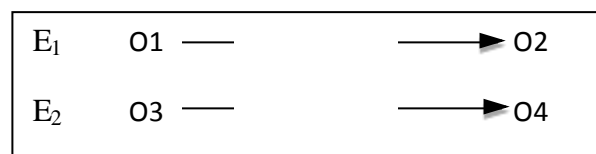
Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang siswa laki-laki kelas VII SMPN 1 Pameungpeuk. Sampel dibagi menjadi 20 orang untuk kelompok pendekatan bermain dan 20 orang lagi untuk kelompok pendekatan kompetitif, dengan cara hasil renking tes awal. *Ranking* 1, 4, 5, 8 dan seterusnya berada dikelompok A, sedangkan ranking 2,3,6,7 berada di kelompok B. Untuk menentukan kelompok pendekatan bermain dengan kelompok pendekatan kompetitif ditentukan dengan cara di undi.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian.

Mengenai desain penelitian, Nasution mengatakan (2004, hlm. 40), bahwa “Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian.”

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest group design* menurut Sugiyono (2012, hlm. 112). Dalam desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Mengenai desain penelitian ini, Arikunto (2006, hlm. 79), menggambarannya dalam pola sebagai berikut:



Gambar 3.1

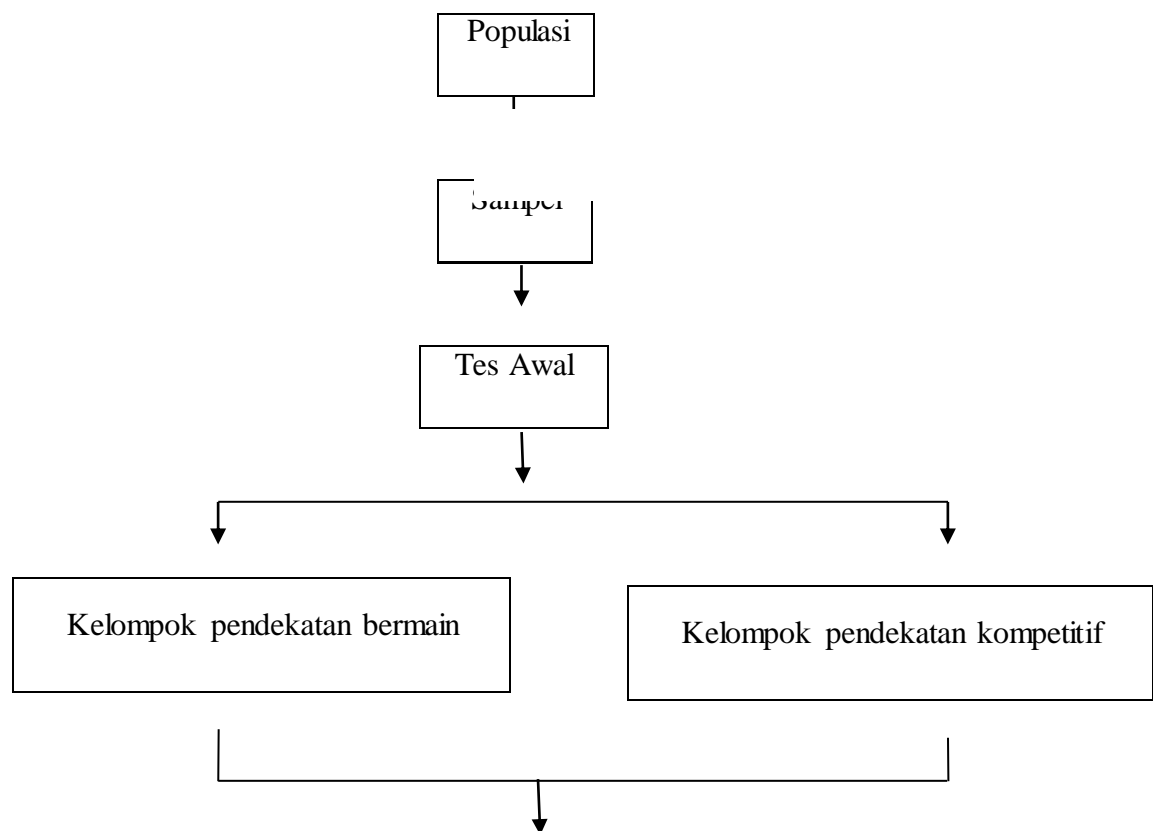
Pretest-posttest group design

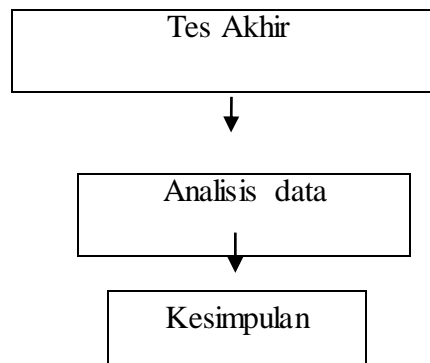
Keterangan :

- E_1 adalah kelompok eksperimen A
- E_2 adalah kelompok eksperimen B
- X1 adalah treatment berupa pendekatan bermain
- X2 adalah treatment berupa pendekatan kompetitif
- O1, dan O3 adalah tes awal atau observasi awal
- O2, dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Group Desain* maka hanya terdiri dari dua kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan *Pretest-Posttest Group Desain* ini dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan selanjutnya dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah penelitian sebagai berikut.





Bagan 3.2 Langkah-langkah Penelitian

D. Definisi Operasional

Jika dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Pendekatan

Menurut (W.J.S Poedjosoedarmo dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) menyatakan bahwa, “pendekatan merupakan usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti, metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian”.

2. Pendekatan bermain

Menurut Wahjoedi (1999, hlm. 121) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”.

3. Pendekatan kompetitif

Menurut Supandi (1992, hlm. 46) menyatakan bahwa “pendekatan kompetitif serupa dengan pendekatan perlombaan”.

4. Sepakbola

Menurut Sucipto (2000, hlm. 7) menyatakan bahwa, “sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan”.

5. *Passing*

Menurut Mielke (2007, hlm. 20) menyatakan bahwa, “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain”

6. Menghentikan Bola (*Stoping*)

Sucipto, dkk (2000, hlm. 23-25) mengatakan bahwa, “menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola”.

7. Menggiring bola (*dribbling*)

Menurut Sucipto, dkk (2000, hlm. 28) menyatakan bahwa, “*dribbling* adalah menendang putus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang di pergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

E. Instrumen Penelitian

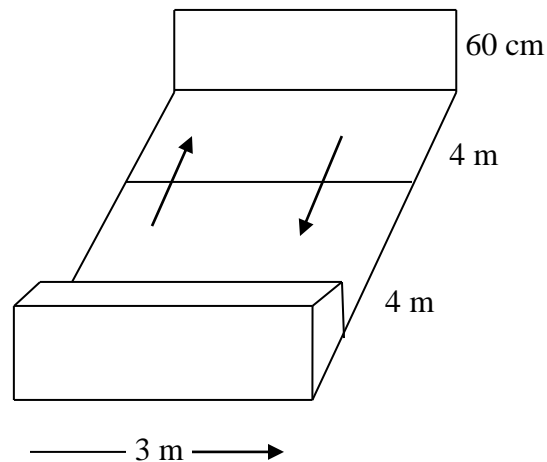
Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Menurut Arikunto (2002, hlm. 126) menjelaskan, bahwa “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode.” Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan tes, sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurhasan (2007, hlm. 3) bahwa tes adalah “Suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa.”

Data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen.

Tes yang pertama dilakukan adalah tes kemampuan *passing* dan *stopping* yang akan diberikan peneliti pada testee. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan tes : Mengukur gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola.
2. Alat yang digunakan :
 - a. Bola 2 buah
 - b. Stop watch
 - c. Bangku swedia 4 buah (papan ukuran 3m x 60 cm sebanyak 2 buah)
 - d. Kapur.
3. Petunjuk Pelaksanaan:
 - a. Testee berdiri di belakang garis tembak yang berjarak 4 meter dari sasaran/papan, boleh dengan posisi kaki kanan siap menembak ataupun sebaliknya.
 - b. Pada aba-aba “Ya”, testee mulai menyepak bola ke sasaran/papan dan menahannya kembali dengan kaki di belakang garis tembak yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama.
 - c. Lakukan kegiatan ini bergantian antara kaki kiri dan kanan selama 30 detik
 - d. Apabila gagal ke luar dari daerah sepak, maka testee menggunakan bola cadangan yang telah disediakan.
4. Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :
 - a. Bola ditahan dan disepak di _____ pak yang akan menyepak bola
 - b. Hanya menahan dan menyep _____ n satu kaki.
5. Cara menskor :
 Jumlah menyepak dan menangkis bola yang sah, selama 30 detik. Hitungan 1, diperoleh dari satu kali kegiatan menendang bola.

Untuk lebih jelasnya format penilaian *passing-stopping* penulis tampilkan ke dalam bentuk gambar sebagai berikut.



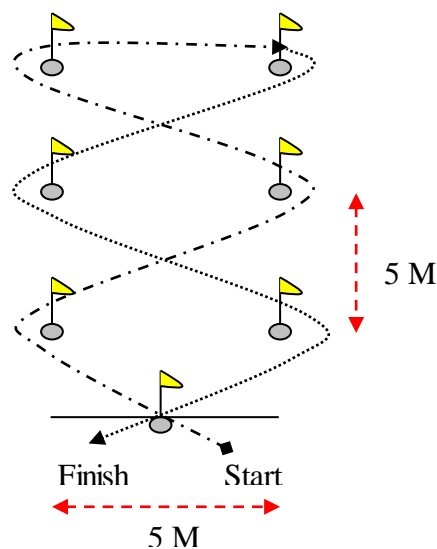
Gambar 3.3
Diagram Lapangan Tes Sepak Tahan Bola

Selain pemberian tes awal *passing-stopping* yaitu untuk mengukur hasil belajar dalam aspek psikomotor, siswa juga harus diperhatikan proses belajar dari aspek yang lainnya seperti aspek kognitif dan afektif. Untuk melihat perkembangan hasil belajar dari aspek kognitif dan afektif harus dilakukan pengamatan langsung oleh penulis dengan melakukan observasi saat pemberian materi. Baik itu untuk kelompok pendekatan bermain maupun kelompok pendekatan kompetitif.

Tes yang kedua dilakukan adalah tes menggiring bola (*dribbling*). Adapun tata cara pelaksanaan tes menggiring bola (*dribbling*) adalah sebagai berikut :

1. Tujuan untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam menggiring bola.
2. Alat/Perlengkapan yang digunakan adalah bola, stopwatch, enam buah rintangan (patok/tongkat), tiang bendera, kapur, dan alat tulis.
3. Petunjuk pelaksanaan tes yaitu cut :
 - a. Pada aba-aba siap anda ibelakang garis star dengan bola dalam penguasaan kakinya.

- b. Ketika ada peluit star anda coba mulai melakukan *dribbling* dengan melewati lintasan pada beberapa patok dengan mengikuti arah/tanda panah lintasan.
 - c. Apabila melakukan kesalahan anda coba harus cepat memperbaikinya atau mengejar bola kembali kelintasan tes tanpa menyentuh bola dengan anggota badan lainnya selain kaki.
 - d. Melakukan *dribbling* bola dengan kaki yang saling bergantian antara kanan dan kiri atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola.
 - e. Gerakan menggiring dinyatakan salah apabila anda coba menggiring di luar lintasan tes yang telah di buat, menggiring hanya dengan satu kaki, dan menggunakan anggota badan lain selain kaki ketika menggiring bola.
4. Skor adalah waktu yang ditempuh oleh anda coba dalam menggiring bola dari mulai peluit star sampai garis finish.
 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram tes di bawah ini :



Gambar 3. 4 : Diagram Tes
Menggiring Bola (*dribbling*)

F. Teknik Pengukuran Waktu

Yusuf Jamaludin, 2014

Perbandingan Pendekatan Bermain dengan Kompetitif terhadap Hasil Keterampilan Passing - Stopping dan Dribbling dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMPN 1 Pamengpeuk

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa eksperimen yang terdiri dari tes awal, pelaksanaan proses pembelajaran sepakbola dan diakhiri dengan melakukan tes akhir.

a. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir

Pelaksanaan tes awal pada hari Selasa tanggal 29 April 2014 pukul 14.00-16.00 WIB, bertempat di lapangan Sindangreret Pameungpeuk, Kabupaten Bandung. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keterampilan siswa dalam permainan sepakbola, yaitu keterampilan *passing-stoping* dan *dribbling* pada kelompok sampel sebelum diberikan pembelajaran. Sebelum melakukan tes, sampel diberikan penjelasan bahkan diberikan contoh terlebih dahulu agar siswa mengetahui tentang cara melakukan *passing-stoping* dan *dribbling* dengan benar serta mengetahui tata cara melakukan tes awal *passing-stoping* dan *dribbling*.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pukul 14.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler. Proses pembelajaran berlangsung selama enam minggu dengan jumlah pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan. Dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu. Jumlah pertemuan latihan 3 kali seminggu ini telah diungkapkan oleh Harsono (1988, hlm. 194) yang mengemukakan bahwa "...latihan sebaiknya dilakukan tiga kali dalam seminggu misalnya Senin, Rabu, Jum'at, dan diselingi dengan satu hari istirahat".

Setelah pembelajaran dilakukan selama 10 pertemuan, maka dilakukan tes akhir yang pelaksanaannya diadakan pada tanggal 24 Mei 2014. Pelaksanaan tes akhir dilakukan pada jam 14.00-16.00 WIB seperti pada saat melakukan tes awal. Tujuan tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam melakukan *passing-stoping* dan *dribbling* dalam permainan sepakbola.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t. Satu pihak untuk melakukan uji tersebut, terlebih dahulu mencari persyaratan uji yaitu:

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus dari Sujana (2002, hlm. 67) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Skor rata-rata yang

$\sum X_i$: Jumlah skor yang di dapat

n : Jumlah responden

2. Simpangan Baku

Langkah-langkah penghitungan dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku yang dicari

$\sum (X - \bar{X})^2$: Jumlah skor dikurangi rata-rata yang dikuadratkan

$n - 1$: Jumlah sampel dikurangi satu

3. Uji Normalitas Data

Data Normalitas digunakan melalui pendekatan uji lillifors (LO).

Langkah-langkah pengujian normalitas dengan pendekatan uji lilifors adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari nilai pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar (X_i).
- b. Tentukan rata-rata (mean) dan simpangan baku.

1. Nilai Rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

2. Simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n-1}}$$

- c. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z skor yaitu :

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Untuk tiap baku angka tersebut dengan bantuan tabel distribusi normal baku (tabel distribusi Z). kemudian hitung peluang dari masing-masing nilai Z (Fzi) dengan ketentuan : jika nilai Z negative, maka dalam menentukan Fzi-nya adalah 0,5 – luas distribusi Z pada tabel.
- e. Menentukan proporsi masing-masing nilai Z (Szi) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyaknya sampel.
- f. Hitung selisih antara F(zi) – S(zi) dan tentukan harga mutlaknya.
- g. Apabila harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah symbol Lo.
- h. Dengan bantuan tabel nilai kritis L untuk uji lilifors, maka tentukan nilai L.
- i. Bandingkan nilai L tersebut dengan nilai Lo untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria :
- Terima Ho jika $Lo < L\alpha = \text{Normal}$
 - Tolak Ho jika $Lo > L\alpha = \text{Tidak Normal}$

4. Pengujian Homogenitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas menurut Sudjana (2002, hlm. 250) adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

- Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis :

Tolak hipotesis (H_0) jika $F > F_{\alpha}$, dalam hal lain H_0 diterima.

- Batas kritis penolakan dan penerimaan hipotesis :

dk pembilang = $n-1 = 10-1=9$

dk penyebut = $n-1 = 10-1=9$

Dengan $\alpha = 0,05$.

5. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Dua Sampel

Menguji hipotesis, rumus yang digunakan menurut sudjana (2002:239) adalah sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t yang dicari (t hitung)

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok 1

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok 2

n_1 = Banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = Banyaknya sampel kelompok 2

S_1^2 = Variansi kelompok 1

S_2^2 = Variansi kelompok 2

S = Variansi gabungan

Untuk uji t criteria pengujiannya adalah tolak hipotesis jika $t > t_{1-\alpha}$. Untuk harga lainnya H_0 ditolak, distribusi t dengan tingkat kepercayaan 0,95 dan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$.

6. Bila data hasil pengujian berdistribusi normal, maka langkah pengujiannya menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{1/n_1 + 1/n_2}}$$

$$S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Kriteria pengujiannya adalah :diterima hipotesis H_0 , jika $t < t_{1-\alpha}$, dimana $t_{1-\alpha}$ di dapat dari daftar distribusi dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1-\alpha)$. Untuk harga-harga t lainnya di tolak.

Keterangan :

S^2 = Simpangan baku gabungan
 n_1 = Jumlah sampel kelompok 1
 S_1^2 = Varians tes awal
 \bar{X}_1 = Skor rata-rata tes awal
 \bar{X}_2 = Skor rata-rata tes akhir
 S_2^2 = Varians tes akhir

Dengan kriteria pengujian adalah tolak hipotesis, jika $t \geq \alpha$. Untuk harga lainnya H_0 diterima, distribusi t dengan tingkat kepercayaan 0,95 dan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$.

H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Pameungpeuk
 Mata Pelajaran : Penjasorkes

Kelas/ Semester : VII/Dua
 Materi Pokok : Sepakbola
 Alokasi Waktu : 12 pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, merivai, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	<p>1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan:</p> <p>a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran.</p> <p>b. Selalu berusaha secara maksimal dan</p>	<p>1. Memanjatkan doa sebelum dan sesudah pelajaran</p> <p>2. Jika belum mencapai target belajar, tetap bersyukur dan terus berlatih</p>

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	tawakal dengan hasil akhir	
2	2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.	3. Mengikuti peraturan permainan
3	3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar.	4. Menjelaskan cara menendang bola 5. Menjelaskan cara mengontrol bola 6. Menjelaskan cara menggiring bola
4	4.1 mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.	7. Menendang bola (<i>passing</i>) 8. Mengontrol bola (<i>stopping</i>) 9. Menggiring bola (<i>dribbling</i>)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik berdoa sebelum dan sesudah pelajaran dengan baik
2. Peserta didik melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh
3. Peserta didik mengikuti peraturan permainan sepakbola dengan baik
4. Peserta didik dapat menjelaskan cara menggiring bola dengan berbagai macam bagian kaki dengan benar
5. Peserta didik dapat memvariasikan menendang bola dengan berbagai macam bagian kaki dengan benar
6. Peserta didik dapat memvariasikan mengontrol bola dengan berbagai macam bagian badan dengan benar
7. Peserta didik dapat menggiring bola dengan berbagai macam bagian kaki dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

- a. Keterampilan menendang bola (*passing*)
- b. Keterampilan mengontrol bola (*stopping*)
- c. Keterampilan *dribbling*

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Bermain
2. Pendekatan Kompetitif

F. Sumber Belajar

1. Muhajir dan Sutrisno, Budi. 2013. *Buku Guru Penjasorkes Kelas VII*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif (halaman 1-16)
2. Muhajir dan Sutrisno, Budi. 2013. *Penjasorkes Kelas VII*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif (halaman 2-15)
3. Sucipto. dkk. (2000). Sepakbola: Depdiknas

G. Media Pembelajaran

1. Media
Lapangan Sepakbola Sindangreret Pameungpeuk
2. Alat dan bahan
 - Peluit
 - 20 *cones*
 - 6 Bola sepak

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah kegiatan pembelajaran dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-12 dapat dilihat dari tabel 3. 1.

I. Evaluasi

Untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang proses pembelajaran yang dilakukan dan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Serta untuk merangkum atau menata kembali bahan yang telah diajarkan atau yang telah dikuasai oleh siswa..

1. Bentuk : Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)
2. Alat Ukur : Tes keterampilan *passing-stopping* dan *dribbling*

Pameungpeuk, 5 Mei 2014

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dra. Dewi Rostika, M.M..Pd.
NIP: 19580512 198101 2 00

Yusuf Jamaludin
NIM: 1000633